



## Ders Dışı Sporla İlgili Oyunların Lise Öğrencilerinin Davranış Örüntülerine Etkisi \*

Mümine Soytürk <sup>1</sup>, Özden Tepeköylü Öztürk <sup>2</sup>

### Öz

Ders dışı etkinlik kapsamında uygulanan sporla ilgili oyun uygulamalarının lise öğrencilerinin davranış örüntülerine etkisinin incelenmesi bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Araştırma deneysel desende ön test- son test kontrol gruplu olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 9. sınıf kadın ve erkek karma, 15 uygulama 19 kontrol grubu olmak üzere toplam 34 lise öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmalar ders dışı etkinlik olarak yürütülmüştür. Deney grubu haftada 2 gün ve günde 2 ders saati (80 dakika) olmak üzere 10 hafta boyunca sporla ilgili oyun uygulamalarına katılmışlardır. Araştırmada öğrencilerin davranış örüntülerini belirlemek amacıyla öntest ve sontest ölçme aracı olarak “11-18 Yaş Gençler için Kendini Değerlendirme Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin değerlendirilmesinde öntest puanları kontrol altına alınarak ANCOVA analizi kullanılmıştır. Araştırma bulgularına göre lise öğrencilerinin davranışlarında içe yönelim ve toplam sorunlu davranış puanlarında deney grubunun değerleri kontrol grubundan istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklı ( $p<.05$ ) ve düşük bulunmuştur. Araştırma sonuçlarına göre, lise öğrencilerinin davranış sorunlarını azaltmada kullanılan ders dışı spor tabanlı oyunların etkili uygulamalar olduğu söylenebilir.

### Anahtar Kelimeler

Oyun  
Ders Dışı Etkinlikler  
Davranış Sorunları  
Beden Eğitimi  
Ergenlik Dönemi  
Lise Öğrencileri

### Makale Hakkında


Gönderim Tarihi: 29.11.2018  
Kabul Tarihi: 06.05.2019  
Elektronik Yayın Tarihi: 21.03.2020


DOI: 10.15390/EB.2020.8328

### Giriş

Ders dışı etkinlikler, “okulda, dersler dışında, eğitimin amaçlarına uygun olarak, öğrencilerin ilgi ve gereksinimleri doğrultusunda, kişiliklerini geliştirmek için, okul yönetiminin bilgisi ve öğretmen rehberliği altında yapılan planlı, programlı, düzenli çalışmalardır” (Binbaşıoğlu, 1986). Bu aktiviteler yoluyla eğitim içinde pasif durumdaki öğrenci odağa alınarak; beceri, yetenek ve ilgilerinin ne düzeyde olduğunun farkında olan ve bunları geliştirebilen, faal, bilgili, üretken bireylerin yetişmesine destek olunmaktadır (Gündüz, 1992 aktaran Pehlivan ve Selçuk, 2005). Bu tarz akademik olmayan aktiviteler, okulda yüksek başarı sağlayamayan birçok gencin özgüven kazanmaları ve kendilerini geliştirmeleri için alternatif başarı ortamları sağlayabilmektedir (Murtaugh, 1988). Ders dışı aktivitelere katılan öğrenciler daha az sorunlu davranış kalıpları gösterirken (Pinhey, Perez ve Workman, 2002; Soytürk, 2011), önemli bir sosyal beceri olan iletişim becerilerinin de geliştiği

\* Bu makale “Uluslararası Balkan Spor Bilimleri Kongresi”nde (2017) sunulan “Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Lise Öğrencilerinin Davranış Örüntülerine Etkisi” başlıklı bildirinin genişletilmiş sürümüdür.

<sup>1</sup>  Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü, Türkiye, [soyturkmumine@gmail.com](mailto:soyturkmumine@gmail.com)

<sup>2</sup>  Pamukkale Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü, Türkiye, [otepekoylu@pau.edu.tr](mailto:otepekoylu@pau.edu.tr)

görülmektedir (Tepeköylü Öztürk, Özbey ve Çamlıyer, 2015; Grudeva, 2010). Bu bağlamda bu aktivitelerin çocuk ve gençlerin sorumluluk sahibi, disiplinli, bağımsız, toleranslı, risk alma kapasitesi olan, eleştirici, işbirlikçi bir birey olarak yetişmesine uygun ortamlar sağlayan (Grudeva, 2010), pozitif akademik, davranışsal ve psikolojik çıktılarla ilişkili olan (Fredricks ve Eccles, 2006) ders içi eğitimi tamamlayan bir unsur olduğu söylenebilmektedir (Shulruf, 2010).

Ülkemizde okullarda öğrencilerin serbest zamanlarını değerlendirmeleri amacıyla 19.08.2010 tarih ve 53578 sayılı 2010/49 nolu genelge ile ders dışı eğitim çalışmaları kapsamında düzenlenebilecek etkinlikler; “izcilik, beden eğitimi ve spor çalışmaları, halk oyunları ve güzel sanatlar”, ayrıca “TÜBİTAK koordinatörlüğünde ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerine yönelik bilim olimpiyatları ve proje çalışmaları” olarak belirlenmiştir (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2010). Beden eğitimi ve spor çalışmaları başlığı altında da öğrenciler çeşitli branşlarda spor takımlarına katılmakta ve bu uygulamalar yarışmalara hazırlık ve katılım şeklinde yürütülmektedir (Pehlivan ve Selçuk, 2005).

Ergenlik, bireyler için bilişsel, duygusal ve fiziksel anlamda bir dizi değişikliğin olduğu bir dönemi kapsamaktadır. Bilişsel gelişim ile birlikte başlayan soyut işlemler dönemi bu dönemin başlangıcına rastlar. Soyut işlemler dönemi içinde çocukça düşünme şekli yetişkinlik dönemindeki düşünce şekline dönüşmesinin yanı sıra ergenlik dönemine özgü bir düşünce biçimi oluşur. Bu ben-merkezci yapı ergenin özellikle ailesiyle çeşitli çatışmalar yaşamasına neden olur (Erden ve Akman, 2002). Dolayısıyla ergenlik döneminde birey ailesinden uzaklaşmaya başlamaktadır. Vakit geçirmek için daha fazla akranını tercih etmekte ve onların davranışlarını, tutum ve kurallarını benimsemektedir (Alikışifoğlu, 2008). Ergen bu dönemde duyuşsal olarak çelişki içindedir, uyumsuzluk gösterir, duyguları da karmaşıktır (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001). Başka bir ifade ile bu dönem, derin bir sosyo-duygusal gelişme dönemi olarak (Burnett, Thompson, Bird ve Blakemore, 2011), yetişkin rollerini deneme ve önemli yetişkin sorumluluklarını alarak arkadaşlık etme, bilimsel çalışmalara ve ders dışı aktivitelere katılma ve tüketici olarak seçim yapma zamanıdır (Halpern-Felsher, Millstein ve Irwin, 2002).

Sporla ilgili oyunlar; aktivitenin bütün oyuncularını kapsayan ve aktif katılımlarını sağlayan eğlenceli, güvenli ve merak uyandıran oyunlardır. Bu uygulamada çeşitli spor dalları anahtar elemanlar kullanılarak uygulama öncesinde ve/veya sırasında çeşitlendirilir. Bu değişim yapılırken kullanılan anahtar elemanlar öğretmenlik/antrenörlük stili, sayı alma, alan, takım büyüklüğü, oyun kuralları, malzeme, katılım, zaman olarak belirlenmiştir. Çalışma kapsamında Avusturalya Spor Komisyonu Okul Sonrası Aktif Topluluklar Programı” ve “Okullar Ağı” (Australian Sports Commission’s Active After-school Communities and School Network) işbirliği ile geliştirilen “Yaşam İçin Oynamak – Öğretmenler ve Antrenörler İçin Sporla İlgili Oyunlar Geliştirme Rehberi” (Playing for Life - A Guide to Help Coaches and Teachers Improve Sport-Related Games) benimsenerek hazırlanan sporla ilgili oyunların temel felsefesi oyuncuların beceri düzeyleri ve sporla ilgili geçmişleri ne olursa olsun herkesi mücadele içerisine sokmaktır. Bu özelliğiyle tekerlekli sandalyeli bir birey ile spor becerisi iyi düzeyde olan bir bireyi aynı oyun içerisinde benzer mücadelelerle karşı karşıya bırakır. Dolayısıyla oyun gibi aktiviteler katılımcılarının becerilerini, spor anlayışlarını geliştirirken başarılı olabilecekleri, eğlenceli ve güvenli ortamlar sağladığı için bilişsel, sosyal ve duygusal birçok beceri ve davranışın da pozitif anlamda gelişmesini sağlayabilmektedir. Burada antrenör ve öğretmenler kolaylaştırıcı rolündedir. Problem durumları oluşturup öğrencilerin aktiviteler yoluyla bu durumlara çözüm bulmalarını sağlarlar. Katılımcılar becerilerini oyun gibi aktivitelerin içinde eğlenerek geliştirirler. Oyundan izole geleneksel beceri çalışmaları yerine (driller), oyun gibi aktivitelerle beceri gelişimi sağlanır. Bu sıra da katılımcılar neyi neden yaptıklarını düşünmeye zorlanır. Katılımcılar antrenör ya da öğretmenlerinin direktifleri yerine öz-keşif yaparak ve diğer oyuncuları gözlemleyerek öğrenirler. Bu uygulamalarda becerileri vurgulamak için katılımcı rol modelleri kullanılır. Becerilerin geliştirilmesi için aktiviteye ara vermeden öğrencilerin ayrı ayrı çalıştırılmasına olanak tanır. Oyunu zorlaştırmak veya kolaylaştırmak için anahtar elemanlar kullanılarak çeşitlendirmeler yapılır. Oyuncuların karar verme ve oyun içinde oyunun koşullarına uygun uygulama yapabilme becerileri, takım olarak çalışma ve iletişim becerileri gelişir (Australian Sports Commission, 2007).

Davranış insanı diğer insanlardan ayıran, onu kendisi yapan hareketlerdir, tavırlardır (Geçtan, 2010). Bir başka tanıma göre ise davranış “iç ve dış uyaranlara bir insanın göstermiş olduğu reaksiyonlar ve faaliyetlerdir” (Şahin, 2004). Bu davranışların öğrenildiği, geçirilen süreçlerde pekiştirilerek kalıplaştığı, zaman zaman değişkenlik gösterebilecekleri fakat genellikle tutarlılık gösterdikleri çeşitli yaklaşımlarda yer almaktadır. Normal davranışın tanımlanması farklı şekillerde ve farklı değer yargılarının etkisinde yorumlanmaktadır. Offer ve Sabshin (1966) bu konuyu dört yönden ele alırlar, onlara göre normallik sağlıklılık olarak yorumlanabilir, normallik diye bir şey yoktur, normallik “ortalama” ile eş anlamlıdır ve normallik bir süreçtir ve normal davranış, birbiriyle etkileşim durumunda olan sistemlerin ortak bir ürünüdür (aktaran Geçtan, 2010). Davranış sorunları, küçük yaşlardan itibaren bireylerin yaşamını olumsuz etkileyen davranış örüntülerini içermektedir (Savi, 2008). Davranış sorunları sağlıklı nesiller yetiştirme açısından hem eğitimciler hem de aileler için önemli ölçüde endişe kaynağıdır. Bu tür sorunların oluşumunda ailenin yapısı, kültür, okul, sosyal koşullar, ekonomik düzey vb. birçok faktörün sayılması mümkündür. Ancak davranış sorunlarını çözmede özellikle ergenlik çağında bir sportif faaliyete katılmak öncelikli olarak önerilmektedir (Donaldson ve Ronan, 2006). Köknel (1995) gençlerin üzerinde durdukları konu ve sorunlar olarak: yetişkinlerin anlayışsızlığı, baskısı ve onur kırıcı konuşmaları; arkadaş edinmekte zorluk, karşı cinsle arkadaşlığının olmaması, karşı cinsle arkadaşlığının aile ve çevre tarafından kabul edilmemesi ve kabul görmemesi, serbest zamanları etkin bir şekilde değerlendirecek olanakların olmaması, dayanın aile ve okulda bir eğitim aracı olarak kullanılması, yoğun yüklü ve ezbere dayanan derslerin okutulması, ders yükü sebebiyle kültürel faaliyetlere, spora zaman ayıramamak, yükseköğrenim ya da meslek seçimi konusunda endişeler, geleceğe güvensizlik, eğitim sisteminde aşırı baskı ve disiplinin geçerli olması, dinlenme ve eğlenme için zaman bulamamak, özgüven eksikliği, yalnızlık, sorunlarına yardımcı olabilecek kişi, kişiler ya da kuruluşların olmayışı olarak belirlenmiştir. Aslında bütün bu sorunların kaynağında, toplum içinde durum belirleyememe, gerçek rolleri edinmemiş olma ve toplumdaki yerini alamamış olma yatmaktadır (Köknel, 1995) denebilir. Dolayısıyla bu dönemde ergenlerin birçok çelişkinin içinde duygusal ve davranışsal sorunlar yaşamaları kaçınılmaz gibi görünmektedir. Diğer faktörler olarak ise fiziksel hareketsizlik birçok davranış sorununa neden olurken (Kantomaa, Tammelin, Ebeling ve Taanila, 2008), sportif hareket içinde olma (Monshouwer, Ten Have, Van Poppel, Kemper ve Vollebergh, 2013) genellikle olumlu etkileri işaret etmektedir. Spor yapmak bu yaş grubu için aynı zamanda gelişen kaslarını çalıştırmak, içte biriken ve taşan gücünü boşaltmak için en uygun uğraştır. Herhangi bir alanda yaptığı spor yarışında elde edeceği başarı kendine güvenini artırır. Daha da önemlisi takım sporları, gence, yaşlılarıyla kaynaşma ortamı sağlar. Ana babasından farklı olma tutumu onu bir bakıma boşlukta bırakmıştır. Bu boşluğu yeni yakınlıklar ve ilişkiler kurarak doldurmak ister (Yörükoğlu, 1991). Bu bağlamda davranışlar açısından ele alındığında yapılan araştırmalarda ders dışı etkinliklere katılımın okulu bırakmayla negatif ilişkili olduğu (Mahoney ve Cairns, 1997), okula yabancılaşmayı yani bulunduğu ortamdan uzaklaşmayı azalttığı (Yanık, 2017) farklı gruplardaki kızların katıldıkları organize edilmiş akademik ders dışı etkinliklerin akademik başarıyla pozitif ilişkisi olduğu, okul dışında organize edilmemiş aktivitelere katılımın akademik başarıyla negatif ilişkisi olduğu bulunmuştur (Chambers ve Schreiber, 2004) Ders dışı etkinliklere katılım uzunluğunun ve aktivite sayısının pozitif akademik, davranışsal ve psikolojik çıktılarla ilişkili olduğu da belirtilmiştir (Fredricks ve Eccles, 2006). Ders dışı etkinliklere katılan ergenlerin akademik tutum ve isteklerinde, başarı notlarında yükselme görülmüştür (Darling, Caldwell ve Smith, 2005). Fiziksel şiddet davranışı yüksek gruplarda ders dışı aktivitelere katılımın bu davranışlarda azalmaya neden olduğu (Pinhey vd., 2002) bildirilmiştir.

Sağlıklı nesiller oluşturmak için gençleri, adapte olabilen ve olumlu davranışlar yeteneğine sahip, her gün değişen koşullara göre yaşam becerileri geliştirebilen bireyler olarak yetiştirmek esastır

(WHO, 1999). Uzun süredir ergen sağlığı konusunda yapılan incelemeler müdahale programlarının davranış sorunlarını önleme ya da tedavi etme biçiminden, gençlerin sağlıklı gelişimini destekleme biçimine dönüşmesine neden olmuştur (Kaner ve Uçak Çiçekçi, 2000). Beden eğitiminin en yüksek hedefi ise özgür bir birey yetiştirmektir (Mosston ve Ashworth, 2008). Spor ve egzersiz aracılığı ile davranış değiştirmeye yönelik benzer çalışmalar literatürde mevcuttur (Driessens, 2015; Monshouwer, Ten Have, Van Poppel, Kemper ve Vollebergh, 2009; Cohen, Taylor, Zonta, Vestal ve Schuster, 2007; Kantomaa vd., 2008). Sporun olumsuz davranışlarda yükselmeye neden olduğu da rapor edilmiştir (Wet, Muloiwa ve Odimegwu, 2018). Ancak böyle bir etkinin spora yönelik oyunlarla araştırılmamış olması bu çalışmanın yapılma gerekçeleri arasında yer almaktadır. Ülkemizde ders dışı sportif etkinliklere belli bir spor branşına ilgi duyan ve yetenekli olduğunu düşünen öğrenciler katılmaktadır (Pehlivan ve Selçuk, 2005; Tepeköylü Öztürk, 2012). Bu öğrencilerin amacı genellikle okulunu yarışmalarda temsil etmek ve başarı elde etmektir. Oysa ders dışı etkinlikler “öğrencinin, zamanını kendisi plânlayarak bilgi, beceri ve tutum alanlarında ilgi ve istidadı doğrultusunda büyüme ve gelişmesini, ders dışında kendi kendine ve gücü oranında gerçekleştirme ve disipline etme faaliyeti” olarak tanımlanmıştır (MEB Mevzuat Bankası, 1989/4). Diğer bir gerekçe ise lise öğrencilerinin fiziksel avantajları ön planda tutulmadan beden eğitimi ve spora istekliliğini arttırmaya yönelik aktivite türünü ve davranışlarda olabilecek nitelikli değişimi uygulama alanında çalışan beden eğitimi öğretmenlerine sunmak ve alanyazına görece katkı sağlaması beklenmektedir.

Lisede gençlerin sporla ilgili oyunlara katılımlarının geçerli standartlarda bir ölçme aracı kullanarak davranışlarında değişim meydana gelip gelmediğini ortaya koymak istenmiştir. Beden eğitimi öğretmenleri ve antrenörler programlarında oyun kullandıklarında etkili olduğunu genellikle ifade etmektedirler. Buna rağmen ders dışı etkinlik olarak oyun grupları oluşturmamaktadırlar. Ancak oyun her yaşın gereksinimleri arasındadır. Yaş gruplarının ilgileri ve ihtiyaçlarına göre düzenlenebilmektedir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001). Araştırmada davranış ölçme aracının tamamını kapsayan (hem içselleştirilmiş hem de dışsallaştırılmış davranış sorunları) davranış düzeyleri dikkate alınmıştır. Ders dışı sporla ilgili oyunların lise öğrencilerinin içe yönelim, dışa yönelim, olumlu özellikler ve bu boyutlardan meydana gelen davranış örüntülerine etkisinin incelenmesi bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Bu amaç çerçevesinde test edilmek üzere önerilen hipotezler aşağıda sunulmuştur.

Sporla ilgili oyunlar lise öğrencilerinin içe yönelim puanlarını anlamlı düzeyde etkilemektedir.

Sporla ilgili oyunlar lise öğrencilerinin dışa yönelim puanlarını anlamlı düzeyde etkilemektedir.

Sporla ilgili oyunlar lise öğrencilerinin olumlu özellikler puanlarını anlamlı düzeyde etkilemektedir.

Sporla ilgili oyunlar lise öğrencilerinin toplam puanlarını anlamlı düzeyde etkilemektedir.

## Yöntem

### *Araştırmanın Deseni*

Araştırmada lise öğrencilerinin ders dışı etkinlik olarak uygulanan sporla ilgili oyun uygulamalarının davranış örüntülerine etkisinin ortaya koyulması amacıyla yapılan öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Bu desen etkisi ölçülecek etkenin, belirli kurallar ve koşullar altında uygulanması, etkenin etkene yaptığı etkinin ölçümü ve elde edilen sonuçların karşılaştırılarak bir sonuca ulaşılmasına dayanmaktadır (Yazıcıoğlu ve Erdoğan, 2007).

### *Araştırma Grubu*

Araştırmanın çalışma grubunu Denizli ilinde bir lisede öğrenim gören 9. sınıf kadın ve erkek karma, 15 uygulama 19 kontrol grubu olmak üzere toplam 34 lise öğrencisi oluşturmuştur. Deneklerin belirlenmesi süreci okulun Beden eğitimi öğretmenleri ile görüşülmüş ve onlar tarafından okulun bütün öğrencilerine duyurular yapılmıştır. Gönüllü öğrenciler listelenmiş, ailelerine bilgi verilmiş ve gönüllülükleri sağlanmıştır. Gönüllülerle toplantı düzenlenmiş ve çalışmayla ilgili açıklamalar yapılmış, onlara getireceği olası faydalar anlatılmıştır. Toplantı sonunda ön test ölçme araçlarını doldurmaları sağlanmıştır. Aynı toplantıda seçkisiz olarak katılımcı sayısı bakımından iki eşit grup oluşturulmuştur. Çalışma gruplarının katılımcı sayısı belirlemede güç analizi yapılmıştır. Buna göre her grup için  $d(\text{effect size})=0,80$  ve  $\alpha=0.5$  için güç 0.70 olarak kabul edilebilir standardı yansırmıştır (Cross Portney ve Watkins, 1993). Çalışma grubu ilk önce 20 deney 20 kontrol grubu olmak üzere 40 kişi olarak belirlenmiştir. Deney grubundan iki kişi uygulamalara 9 haftadan az katıldığı için, bir kişi uygulama sırasında okul atletizm takımına dâhil edildiği için ve iki kişi ise çalışma sonrası eve ulaşım problemi yaşadığı için uygulamalara tam olarak katılamamış ve araştırma dışı kalmıştır. Kontrol grubundaki bir öğrenci ise sontesti doldurmak istemediği için araştırma dışı bırakılmıştır. Bu durumların sonucunda deney grubunda 9 kadın (%60) ve 6 erkek (%40), kontrol grubunda 10 kadın (%52,6) ve 9 erkek (%47,4) toplam 34 öğrenci ile araştırma sonuçlanmıştır.

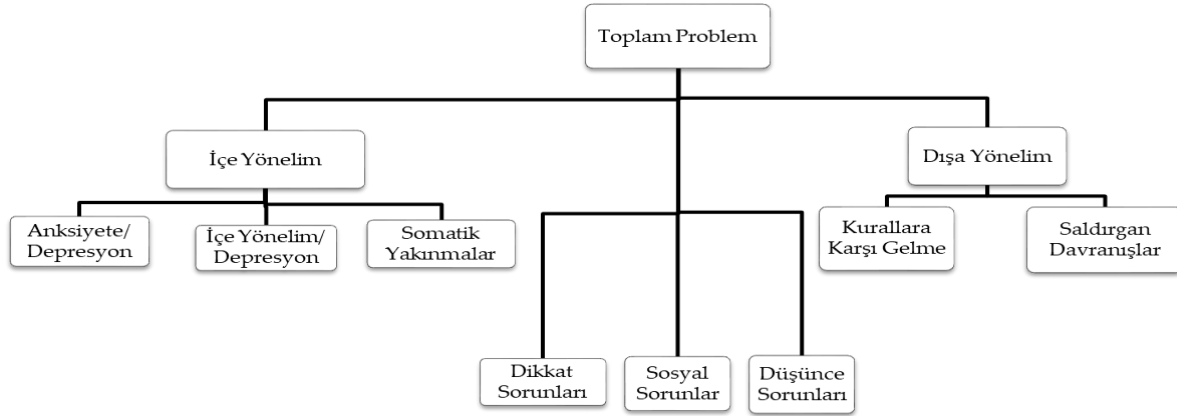
### *Veri Toplama Araçları*

Araştırmada lise öğrencilerinin davranış örüntülerini belirlemek amacıyla “11-18 Yaş Gençler için Kendini Değerlendirme Ölçeği” ve öğrencilerin demografik bilgilerini belirlemek için bu ölçeğin başında matbu olarak yer alan kişisel bilgiler kullanılmıştır.

### *11-18 Yaş Gençler İçin Kendini Değerlendirme Ölçeği (Youth Self-Report/11-18; YSR)*

Bu araştırmada kullanılan Achenbach Ampirik Temelli Değerlendirme Sistemi (ASEBA), çocuk ve gençlerin yeterlik ve uyum işlevleri ile problem davranışlarını standart, bütünsel yaklaşımla ve kısa zamanda değerlendiren maliyet-etkin bir sistemdir. Achenbach ve Edelbrock tarafından 1986 yılında geliştirilmiştir ve Erol ve Şimşek tarafından 2001 yılında son Türkçe uyarlaması yapılmıştır. Ölçek iki bölümden oluşmakta; bunlar yeterlikler ve davranışlardır. Bu çalışmada ikinci bölüm olan ve 112 maddeden oluşan davranışlar bölümü kullanılmıştır. Sorunlu davranışların ve olumlu özelliklerin birlikte sorgulandığı bu bölümde son 6 ayda görülme sıklığına göre değerlendirme yapılır. Maddeler 0: *Doğru Değil*, 1: *Bazen ya da Biraz Doğru* ve 2: *Çok ya da Sıklıkla Doğru* olarak derecelendirilir ve alt ölçekler içinde gruplandırılır. Ayrıca ölçekten sorunlu davranışların tanımlanmasında “içe yönelim ve “dışa yönelim” diye iki ayrı davranış puanı, her iki davranış puanına dâhil edilmeyen üç sorun puanı (sosyal sorunlar, düşünce sorunları ve dikkat sorunları) ve “hayvansever olma”, “dürüst olma” gibi maddeler içeren “olumlu özellikler” puanı elde edilmektedir. Aşağıda ölçek ve alt boyutlarına ilişkin dağılım şekil olarak verilmiştir. Ölçeğin olumlu özellikler için cronbach alpha değeri .89 iken, toplam problem için ise .95 bulunmuştur (Erol ve Şimşek, 2010). Orijinal ölçeğin geliştirme çalışmalarında cronbach alpha değeri .71-.90 arasında bulunmuştur (Erol ve Şimşek, 2010).





**Şekil 1.** Çocuk ve Gençler için Davranış Değerlendirme Ölçeklerinde Ampirik Temelli Alt Testler (Erol ve Şimşek, 2010)

### *Sporla İlgili Oyunlar*

Bu çalışmadaki deneysel değişken olan "sporla ilgili oyunlar" öğrencilerin sporla ilgili geçmişleri ve beceri düzeyleri önemsenmeksizin tüm oyuncuların aktif katılımını sağlayan oyunlardır. Bu oyunlar katılımcılarına eğlenceli, güvenli ve ilgi çekici bir ortam yaratarak katılımı en üst düzeye çıkarmayı amaçlayan, spor dallarının çeşitli kriterlere göre (öğretmenlik/antrenörlük stili, sayı alma, alan, takım büyüklüğü, oyun kuralları, malzeme, katılım, zaman) uygulama öncesi ve/veya sırasında değişime tabi tutulan (modifiye edilen) şekilleridir.

Araştırmada spor ile ilgili oyunlar araştırmacılar tarafından Avusturalya Spor Komisyonu Okul Sonrası Aktif Topluluklar Programı ve Okullar Ağı (Australian Sports Commission's Active After-school Communities and School Network) işbirliği ile geliştirilen "Yaşam İçin Oynamak Öğretmenler ve Antrenörler İçin Sporla İlgili Oyunlar Geliştirme Rehberi"ndeki prosedürler kullanılarak uygulanmıştır (Australian Sports Commission, 2007). Oyun programı ise Tepeköylü Öztürk'ün (2012) çalışmasından yararlanılarak oluşturulmuştur.

### *Sporla İlgili Oyun Uygulamalarının Anahtar Elemanları*

Bu anahtar elemanlar ve nasıl değişecekleri aşağıda açıklanmış ve bir model şeması hazırlanmıştır;

- Öğretmenlik/Antrenörlük Stili (C-Coaching Style): Oyunun spesifik yönlerine ilgi çekmek için soruları kullanmak öğretmenlik/antrenörlük Stili ile ilgilidir.
- Sayı Alma (H-How You Score/Win): Sayı alma fırsatlarını arttırma ile ilgilidir.
- Alan (A-Area): Oyunu zorlaştırmak ya da kolaylaştırmak için alanın şekil ve ölçülerini değiştirmeyi içerir.
- Takım Büyüklüğü (N-Numbers): Takımların oyuncuları sayıları birbirinden farklı olabilir ya da takımlardaki oyuncu sayıları dönüşümlü olarak değiştirilebilir.
- Oyun Kuralları (G-Games Rules): Oyun kurallarında oyunun ana karakterini değiştirmeyecek küçük değişiklikler yapılabilir.
- Malzeme (E-Equipment): Çeşitli büyüklük ve tiplerde malzemeler kullanılabilir.
- Katılım/Dahil Olma (I-Inclusion): Katılımı en üst düzeye çıkarmak için sporla ilgili oyun elementlerinden/anahtarlarından herhangi biri ya da birileri kullanılarak öğrenciler uyarlanan aktivitenin içerisine çekilirler.
- Zaman (T-Time): Aktivitelerin zamanı uzatılıp kısaltılabilir.

Sonuç olarak oluşan CHANGE IT/DEĞİŞİM - Herhangi birinin veya oyun elemanlarının daha farklı yapıda katılımı en üst düzeye çıkarmak ve oyuncuların ihtiyaçlarını ve oyunun amacını daha iyi karşılamaktır (Australian Sports Commission, 2007).

**Tablo 1.** Spora Yönelik Oyun Uygulamalarına Bir Örnek (Tepeköylü Öztürk, 2012)

<b>7. HAFTA 1. ÇALIŞMA</b>	
<b>Oyunun Adı:</b>	Tırmanma Etkinliği
<b>Oyunun Tanımı:</b>	Bu etkinlik hareket oyunları grubuna alınabilir. Katılımcılar belirlenen parkurda yapay duvarda zirveye kadar tırmanmaya çalışırlar.
<b>Amaç Beceri Odağı:</b>	-Düşmemek için hangi tutamakların uygun olduğuna karar vermek. -Zirveye ulaşmak için mücadele etmek.
<b>Alan ve Malzeme:</b>	-Yapay tırmanma duvarı -Tırmanış ekipmanları (tırmanış ipi – dinamik ip kullanılmalıdır, emniyet kemeri, mümkünse tırmanış ayakkabısı, magnezyum tozu, karabina)
<b>Nasıl Oynanır?</b>	-Uzman eğitmen tarafından aktivite tanıtılır. -Tırmanış malzemeleri ve tırmanma duvarı hakkında bilgi verilir. -Nasıl tırmanılacağı, nasıl inileceği ve kurallar anlatılır. -Eğitilmiş öğrenciler tarafından tırmanış parkuru kurulur (İki farklı zorlukta). -Katılımcılar ilk önce kolay sonra da denemek isterlerse daha zor parkurda tırmanırlar.
<b>Puanlama:</b>	Yok
<b>Güvenlik</b>	-Bu aktivite uzman eğitmen ve bu konuda eğitilmiş kişilerle birlikte yapılmalıdır.
<b>7. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)</b>	
<b>Oyunun Adı:</b>	Tırtıl
<b>Oyunun Tanımı:</b>	Reaksiyon hızının önemli olduğu bir hareket oyunudur. Oyuncular takım olarak verilen komutu hızlı bir şekilde algılayıp uygulamaya çalışırlar.
<b>Amaç Beceri Odağı:</b>	-Doğru kararı en kısa zamanda vermek. -Rakip takımdan önce dizilimi tamamlamak için takım ile uyumlu hareket edebilmek.
<b>Alan ve Malzeme:</b>	-Uygun bir açık ya da kapalı spor alanı. -Tebeşir.
<b>Nasıl Oynanır?</b>	-Oyuncular iki takıma ayrılır. -İki takım karşılıklı bir çizgi boyunca dizilip el ele tutuşurlar. -Oyunda öğretmen/antrenör tarafından "baş", "son" ve "orta" olmak üzere üç komut kullanılır. -"Baş" komutu verildiğinde baş olarak belirlenen kişi son kısma doğru koşmaya başlar ve herkes el ele tutuştuğu için takımdaki bütün oyuncular da onu takip eder. -En sondaki oyuncu ile bir önceki oyuncunun kollarının altında geçer ve tekrar çizgi boyunca dizilirler. -"Son" komutu verildiğinde aynı şekilde sondaki öğrenci başa doğru koşar. -"Orta" komutu verildiğinde ise baş ve sondaki öğrenciler aynı anda koşarak ortadaki iki oyuncunun kollarının altından geçerler.
<b>Puanlama:</b>	-Çizgi boyunca dizilen ilk takım sayıyı alır. -Önceden belirlenen sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.

<b>Güvenlik:</b>	-Düşmeleri önlemek için takım halinde hareket etmenin önemi üzerinde durulmalıdır.
<b>7. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)</b>	
<b>Oyunun Adı:</b>	<b>Çembere Hentbol</b>
<b>Oyunun Tanımı:</b>	Hentbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Oyuncular iki takıma ayrılır. Paslaşma yaparak ve top sürerek ceza sahasına girmeden çemberlerin içine sayı atmaya çalışırlar.
<b>Amaç Beceri Odağı:</b>	-Bir sayı fırsatı oluşturmak, topu hareket ettirmek için paslaşma (örn: top sürme, pas) seçeneklerini keşfetmek. -Rakip takım paslaşırken topu alma seçeneklerini belirlemek ve rakibin sayı almasını zorlaştırmak.
<b>Alan ve Malzeme:</b>	-Oyuncu sayısına uygun bir açık ya da kapalı spor alanı. -4 koni -2 hulohop -1 hentbol topu -İki takım oyuncuları için iki farklı renkte bip. -Ceza sahasını belirlemek için küçük koni ya da benzer bir materyal -1 koli bandı
<b>Nasıl Oynanır?</b>	<b>Oyunun Kurulması:</b> -Oyuncu sayısına göre yarı basketbol sahası, voleybol sahası ya da basketbol sahası kullanılabilir. -Bir hulohop iki koninin üzerine koli bandı ile yapıştırılır. Bu bir kaleyi oluşturur. -İkinci kale de bu şekilde yapıldıktan sonra kaleler belirlenen yerlere koyulur. -Kalelerin önüne ortalama 3 metre çapında, yarım çember veya kare şeklinde girilmez bir alan oluşturulur (ceza sahası). Alan sınırları küçük koniler ile belirlenir. <b>Oyunun Oynanması</b> -Oyuncular iki takıma ayrılır. -Hava atışı ile oyuna başlanır. -Her iki takımda top sürerek ve paslaşarak karşı takımın kalesine sayı atmaya çalışırken, diğer takımın kalelerine sayı atmalarını önlemeye çalışırlar.
<b>Puanlama:</b>	-Kaleye yapılan her isabetli atış bir sayıdır. -Belirlenen süre içinde en çok sayı alan ya da belirlenen sayıya en çabuk ulaşan takım oyunu kazanır.
<b>Güvenlik:</b>	- Oyuncuların birbirlerine saygılı davranmaları vurgulanmalıdır.

### **Uygulayıcının Özellikleri**

Araştırmada uygulayıcı ikinci araştırmacıdır. Lisans, yüksek lisan ve doktora eğitimini beden eğitimi ve spor öğretimi alanında tamamlamıştır. Doktora çalışması ile ders dışı etkinlik olarak uygulanan sporla ilgili oyunların ortaöğretim öğrencilerinin iletişim becerisi algılarına etkisini ortaya koymuştur. Görevli olduğu üniversitede “Eğitsel Oyunlar”, “Sporda Eğitsel Oyunlar” ve benzer dersleri yürütmektedir.



### İşlem Yolu

Araştırmanın başlayabilmesi için ilk önce resmi kurumlardan gerekli izinler alınmıştır. Bunun için; uygulanan protokol, katılımcıların özellikleri, veri toplama araçları ve deneysel uygulamanın etik uygunluğu Celal Bayar Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu tarafından onaylanmıştır. Araştırma lise düzeyinde olduğu için İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve İl Valiliği'nden de gerekli izinler alınmıştır. Araştırmaya katılan lise öğrencilerine ve velilerine bilgilendirmeler yapılmış, "Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu" imzalatılmıştır. Deney grubundaki öğrencilerden çalışmaya katılmalarına engel olacak bir sağlık problemi olmadıklarını gösteren doktor raporları alınmıştır. Ayrıca deneysel uygulamayı yapabilmek için uygulama yapılacak okulun yöneticileri ve beden eğitimi öğretmenleri ile görüşülmüş, gerekli açıklamalar yapılmış ve onayları alınmıştır. Okulun alan ve malzeme kaynakları incelenmiş ve bu kaynaklara göre sporla ilgili oyun uygulamaları planına son şekli verilmiştir. Daha sonra araştırmaya katılmaya gönüllü öğrenciler belirlenmiştir. Bu öğrencilerle toplantı yapıp içerik, uygulama, kazanım ve risklerle ilgili bilgilendirme yapılmıştır. Bu toplantıda ölçme araçları doldurularak hem kontrol hem deney grubunun öntestleri alınmıştır. Deney grubu haftada 2 gün ve günde 2 ders saati (80 dakika) olmak üzere 10 hafta boyunca sporla ilgili oyun uygulamalarına katılmışlardır. Çalışmalar ders dışı etkinlik olarak yürütülmüştür. Uygulamaların bitiminde deney ve kontrol gruplarının ölçme araçlarını tekrar doldurmaları sağlanmış ve sontestleri alınmıştır. Bir uygulama sürecinin zaman çizelgesi aşağıdaki gibidir.

**Tablo 2.** Bir Uygulama Sürecine İlişkin Zaman Çizelgesi

Aktivite	Period
Isınma	15 dk
Isınma Oyunu	20 dk
Esas Evre Oyunu	35 dk
Soğuma	10 dk

### Veri Analizi

Verilerin frekans, aritmetik ortalama, standart sapma değerleri belirlenmiş ve öntest-sontest kontrol gruplu desende deneysel işlemin etkililiğini test etmek için ANCOVA (Kovaryans Analizi) istatistiki test tekniği kullanılmıştır. Modelde öntest puanları kontrol altına (covariate) alınmış, grup (deney-kontrol) bağımsız değişken, sontest puanları bağımlı değişken olarak atanmıştır. Verilerin parametrik testlerin ön şartlarını sağlayıp sağlamadığına her bir değişken için Çarpıklık (.037 ve 1.739 arasında) ve Basıklık (-.030 ve 2.724 arasında) değerleri ve Levene (varyansların eşitliği) testi sonuçları incelenerek karar verilmiştir (Büyüköztürk, 2009). Tablo 3'de deney ve kontrol grupları davranış örüntüleri alt boyutları ve davranış sorunları toplamı öntest-sontest puanları normal dağılım durumlarına yönelik Çarpıklık ve Basıklık değerleri verilmiştir. Çarpıklık değeri için  $\pm 3$  aralığında olmasının uygun görüldüğünü bildiren kaynak vardır (Kalaycı, 2008), değeri bir'in üzerinde olan değişkenlerin transformasyonunu öneren kaynak da vardır (Yazıcıoğlu ve Erdoğan, 2007) ANCOVA analizi ön koşullarından biri olan ortak ve bağımlı değişkenler arasındaki doğrusal ilişkilerin varlığına saçılım diyagramları incelenerek karar verilmiştir. Diğer ön koşullardan biri olan ortak değişken ile bağımlı değişken arasındaki regresyon doğrularının eşitliği ile ilgili değerler sırasıyla [ $F_{\text{grup} \times \text{öntest}(\text{içe yönelim})}(1,27)=.532, p=.472$ ;  $F_{\text{grup} \times \text{öntest}(\text{dışa yönelim})}(1,27)=.043, p=.836$ ;  $F_{\text{grup} \times \text{öntest}(\text{olumlu özellikler})}(1,27)=.255, p=.618$ ;  $F_{\text{grup} \times \text{öntest}(\text{toplam sorun})}(1,27)=.632, p=.433$ ] olarak belirlenmiş ve regresyon doğrularının eşitlik şartı sağlanmıştır. Tip 1 hata %5 olarak kabul edilmiştir.

**Tablo 3.** Deney ve Kontrol Grupları Öntest-Sontest Puanlarına İlişkin Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Grup	Test	n	$\bar{X}$	Ss	Çarpıklık	Basıklık	Min.	Max.	
Deney	Öntest	İçe Yönelim	14	14.64	9.60	.370	-1.209	1.00	31.00
		Dışa Yönelim	14	13.57	9.90	1.388	1.852	2.00	38.00
		Olumlu Özellikler	14	21.28	3.47	.054	-.751	15.00	27.00
		Toplam Sorun	14	50.35	27.07	.581	-.988	15.00	96.00
	Sontest	İçe Yönelim	14	12.07	9.91	1.739	2.724	4.00	38.00
		Dışa Yönelim	14	10.14	7.36	1.124	1.386	1.00	28.00
		Olumlu Özellikler	14	20.78	3.90	-.427	-.411	14.00	27.00
		Toplam Sorun	14	39.92	22.59	1.045	-.030	13.00	85.00
Kontrol	Öntest	İçe Yönelim	17	11.23	7.21	.422	.354	.00	28.00
		Dışa Yönelim	17	7.00	5.14	.037	-1.399	.00	15.00
		Olumlu Özellikler	17	21.35	5.53	-.982	.039	10.00	28.00
		Toplam Sorun	17	32.64	18.28	-.235	-1.326	3.00	58.00
	Sontest	İçe Yönelim	17	13.17	8.04	.173	-.957	2.00	28.00
		Dışa Yönelim	17	8.35	4.83	.425	.266	.00	19.00
		Olumlu Özellikler	17	19.88	4.84	-.927	.342	9.00	27.00
		Toplam Sorun	17	36.58	18.04	.189	-1.054	8.00	67.00

### Bulgular

Bu bölümde bulgulara araştırmada ileri sürülen savlar doğrultusunda yer verilmiştir.

Sporla ilgili oyunlar lise öğrencilerinin içe yönelim puanlarını anlamlı düzeyde etkilemektedir.

**Tablo 4.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin İçe Yönelim Sontest Puanları ve Öntest Puanlarına göre Düzeltilmiş Sontest Puanları

Grup	N	$\bar{X}$ ; ss	$\bar{X}$ (Düzeltilmiş)
Deney	14	12.07±9.91	10.38
Kontrol	17	13.17±8.08	14.56

Tablo 4’de öğrencilerin öntest puanlarına göre düzeltilmiş içe yönelim sontest puan ortalamaları incelendiğinde deney grubunun puanlarının ( $\bar{x}$ =10.38) kontrol grubu puanlarına göre ( $\bar{x}$ =14.56) daha düşük olduğu görülmektedir. Buna göre gruplar arası içe yönelim puan farkının anlamlılığına ilişkin ANCOVA testi yapılmış ve Tablo 5’te verilmiştir.

**Tablo 5.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin İçe Yönelim Düzeltilmiş Sontest Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin ANCOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	$\eta^2$
Model	1672.851	2	836.426	36.035	.000	.720
Öntest (İçe Yönelim)	1663.476	1	1663.476	71.666	.000	.719
Grup	128.996	1	128.996	5.557	.026	.166
Hata	649.923	28	23.212			
Toplam	7305.000	31				

Tablo 5 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin düzeltilmiş içe yönelim sontest puanları arasında anlamlı düzeyde bir fark olduğu belirlenmiştir ( $F(1,28)=5.557$ ,  $p=.026$ ). Başka bir ifadeyle sporla ilgili oyun uygulamaları sonunda deney grubundaki öğrencilerin içe yönelim açısından daha az sorunlu davranış gösterdikleri görülmektedir. Buna göre farklılığın deney grubunun katıldığı sporla ilgili oyun uygulamalarından kaynaklandığı söylenebilmektedir. Eta-kare değerleri incelendiğinde ise, farklı gruplarda olmanın içe yönelim sontest puanlarındaki değişkenliğin %16.6'sını açıkladığı görülmektedir.

Sporla ilgili oyunlar lise öğrencilerinin dışa yönelim puanlarını anlamlı düzeyde etkilemektedir.

**Tablo 6.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Dışa Yönelim Sontest Puanları ve Öntest Puanlarına göre Düzeltilmiş Sontest Puanları

Grup	N	$\bar{X}$ ; ss	$\bar{X}$ (Düzeltilmiş)
Deney	14	10.14±7.36	7.82
Kontrol	17	8.35±4.83	10.26

Tablo 6'da öğrencilerin öntest puanlarına göre düzeltilmiş dışa yönelim sontest puan ortalamaları incelendiğinde deney grubunun puanlarının ( $\bar{x}=7.82$ ) kontrol grubu puanlarına göre ( $\bar{x}=10.26$ ) daha düşük olduğu görülmektedir. Buna göre gruplar arası dışa yönelim puan farkının anlamlılığına ilişkin ANCOVA testi yapılmış ve Tablo 7'de verilmiştir.

**Tablo 7.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Dışa Yönelim Düzeltilmiş Sontest Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin ANCOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	$\eta^2$
Model	729.959	2	364.979	27.308	.000	.661
Öntest (Dışa Yönelim)	705.362	1	705.362	52.775	.000	.653
Grup	38.364	1	38.364	2.870	.101	.093
Hata	374.235	28	13.366			
Toplam	3706.000	31				

Tablo 7 incelendiğinde sporla ilgili oyun uygulamaları sonunda deney grubundaki öğrencilerin dışa yönelim açısından daha az sorunlu davranış gösterdikleri ancak deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin düzeltilmiş dışa yönelik sontest puanları arasındaki farkın anlamlı olmadığı görülmektedir ( $F(1,28)=2.870$ ,  $p=.101$ ).

Sporla ilgili oyunlar lise öğrencilerinin olumlu özellikler puanlarını anlamlı düzeyde etkilemektedir.

**Tablo 8.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Olumlu Özellikler Sontest Puanları ve Öntest Puanlarına göre Düzeltilmiş Sontest Puanları

Grup	N	$\bar{X}$ ; ss	$\bar{X}$ (Düzeltilmiş)
Deney	14	27.78±3.90	20.80
Kontrol	17	19.88±4.84	19.86

Tablo 8'de öğrencilerin öntest puanlarına göre düzeltilmiş olumlu özellikler sontest puan ortalamaları incelendiğinde deney grubunun puanlarının ( $\bar{x}=20.80$ ) kontrol grubu puanlarına göre ( $\bar{x}=19.86$ ) daha yüksek olduğu görülmektedir. Buna göre gruplar arası olumlu özellikler puan farkının anlamlılığına ilişkin ANCOVA testi yapılmış ve Tablo 9'da verilmiştir.

**Tablo 9.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Olumlu Özellikler Düzeltilmiş Sontest Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin ANCOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	$\eta p^2$
Model	234.933	2	117.467	9.521	.001	.405
Öntest (Olumlu Özellikler)	228.668	1	228.668	18.534	.000	.398
Grup	6.832	1	6.832	.554	.463	.019
Hata	345.454	28	12.338			
Toplam	13343.000	31				

Tablo 9 incelendiğinde sporla ilgili oyun uygulamaları sonunda deney grubundaki öğrencilerin davranışlarında daha fazla olumlu özellik gösterdiği ancak deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin düzeltilmiş olumlu özellikler sontest puanları arasındaki farkın anlamlı olmadığı görülmektedir ( $F(1,28)=6.832$ ,  $p=.463$ ).

Sporla ilgili oyunlar lise öğrencilerinin toplam puanlarını anlamlı düzeyde etkilemektedir.

**Tablo 10.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sorunlu Davranışlar Toplam Sontest Puanları ve Öntest Puanlarına göre Düzeltilmiş Sontest Puanları

Grup	N	$\bar{X}$ ; ss	$\bar{X}$ (Düzeltilmiş)
Deney	14	39.92±22.59	32.49
Kontrol	17	36.58±18.04	42.70

Tablo 10'da öğrencilerin öntest puanlarına göre düzeltilmiş sorunlu davranış boyutlarının toplamından oluşan (anksiyete, sosyal içe dönüklük, somatik yakınma, kurallara karşı gelme, saldırgan davranışlar, dikkat sorunları, sosyal sorunlar ve düşünce sorunları) sontest puan ortalamaları incelendiğinde deney grubunun puanlarının ( $\bar{x}=32.49$ ) kontrol grubu puanlarına göre ( $\bar{x}=42.70$ ) daha düşük olduğu görülmektedir. Buna göre gruplar arası sorunlu davranışlar toplam puan farkının anlamlılığına ilişkin ANCOVA testi yapılmış ve Tablo 11'de verilmiştir.

**Tablo 11.** Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sorunlu Davranışlar Toplam Düzeltilmiş Sontest Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin ANCOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	$\eta p^2$
Model	8795.750	2	4397.875	39.255	.000	.737
Öntest (Toplam Sorun)	8710.087	1	8710.087	77.745	.000	.735
Grup	688.707	1	688.707	6.147	.019	.180
Hata	3136.960	28	112.034			
Toplam	56925.000	31				

Tablo 11 incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin sorunlu davranış alt boyutları toplamından oluşan düzeltilmiş sontest puanları arasında anlamlı düzeyde bir fark olduğu görülmektedir ( $F(1,28)=6.147$ ,  $p=.019$ ). Başka bir ifadeyle sporla ilgili oyun uygulamaları sonunda deney grubundaki öğrencilerin toplamda daha az sorunlu davranış (anksiyete, sosyal içe dönüklük, somatik yakınma, kurallara karşı gelme, saldırgan davranışlar, dikkat sorunları, sosyal sorunlar ve düşünce sorunları) gösterdikleri görülmektedir. Buna göre bu farklılığın deney grubunun katıldığı sporla ilgili oyun uygulamalarından kaynaklandığı söylenebilmektedir. Eta-kare değerleri incelendiğinde ise, farklı gruplarda olmanın sorunlu davranış toplam sontest puanlarındaki değişkenliğin %18'ini açıkladığı görülmektedir.

## Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada lise öğrencilerinin ders dışı etkinlik olarak sporla ilgili oyun uygulamalarının davranış örüntülerine etkisi incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda lise öğrencilerinin davranışlarında içe yönelim ve toplam sorunlu davranış puanlarında uygulama grubunun değerleri kontrol grubundan düşük bulunmuştur. Bu sonuç araştırmanın spora yönelik oyunların sorunlu davranışlar üzerindeki etkisine ilişkin hipotezini desteklemektedir. Başka bir deyişle lise öğrencilerinin davranış sorunlarını azaltmada kullanılan spor tabanlı oyunların etkili uygulamalar olduğu söylenebilmektedir. Dışa yönelim ve olumlu özellikler boyutlarında iki grup arasında puan olarak deney grubu lehine bir fark olduğu ancak bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Yalçın'a (1998) göre, öğrenciler olumlu davranışlarını okulda kazanabilir. Okullarda ders programlarında bulunan beden eğitimi uygulamaları öğrencilerin talepleri ve beklentileri değerlendirilerek hazırlanmalıdır. Böylece öğrenciler derse güdülenmiş olarak ve severek dâhil olurlar. Bu bağlamda olumlu yönde birçok becerinin kazanılması sağlanabilir (aktaran Özdağ, Kürkcü ve Pepe, 2008). Ancak belirlenmiş müfredatlar ve sınırlı ders içerikleri bunu her zaman sağlayamaya bilmektedir. Bu bağlamda ders dışı etkinlik olarak uygulanan spora yönelik oyunlar öğrencilerin okul sınırları içinde olumlu, sorunsuz davranışlar geliştirmeleri açısından önemli bir fırsattır. Okullarda sporcu kimliği gereksinimi olmayan gençlere de bilişsel, duygusal, sosyal ve fiziksel gelişim imkânları sunabilen spora yönelik oyunların (Tepeköylü Öztürk vd., 2015) tersine oyun ihtiyacını gidermek amacıyla bilgisayarların oyun aracı olarak kullanılması bir yandan fiziksel ve sosyal olarak daha düşük aktiviteye neden olurken (Vandewater, Shim ve Caplovitz, 2004) diğer yandan oyun kavramını farklı bir zemine taşımaktadır.

Davranış sorunlarının oluşumunda ailenin yapısı, kültür, okul, sosyal koşullar, ekonomik düzey vb. birçok faktörün sayılması mümkündür ancak davranış sorunlarını çözmede özellikle ergenlik çağında bir sportif faaliyete katılmak öncelikli olarak önerilmektedir (Donaldson ve Ronan 2006). Spor yaparak aktif olma düzeyi ve duygusal ve davranışsal problemlerin ilişkisini inceledikleri çalışmalarında Kantomaa ve diğerleri (2008)'nin ulaştıkları sonuca göre adolesan dönemde fiziksel olarak inaktif olmak birçok duygusal ve davranışsal problemle ilişkilidir. Farklı bir çalışmada ise spor kulüplerinde sporcu olmak daha az spor yapmaya göre düşük depresyon bulguları vermiştir (Björnsdóttir, 2014). 15 yaş üstü 16230 katılımcıya ulaşıldığı bir çalışmada fiziksel olarak daha aktif olanların genel olarak daha iyi bir mental sağlığı sağladıkları bulunmuştur (Abu-Omar, Rütten ve Lehtinen, 2004). Genç yetişkin öğrencilerde dahi aktif olarak spor yapanlar; olumsuz etki altında kalma düzeyi, somatik belirtiler, depresyon belirtileri, kötümser yaşam yönelimleri açısından anlamlı düzeyde düşük bulguları saptanmış ve olumlu etki altında kalma, duygularında tutarlılık ve öz yeterlik inançları anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur (Malabo, Van Eeden ve Wissing, 2007). Çocuklar ve gençler için yaygın spor aktivitelerine katılımın bir boş zaman değerlendirme şekli olarak savunulması tavsiye edilmektedir. Çünkü bu tür katılımlar sadece obezite ile baş etme gibi fiziksel özellikleri geliştirmemekte aynı zamanda psikolojik ve sosyal sağlık sonuçlarının iyileştirilmesini de sağlamaktadır (Eime, Young, Harvey, Charity ve Payne, 2013; Salmon, 2001). Bunun yanı sıra, organize edilmiş spor ortamlarında 12-18 yaş çocuklara antrenör-sporcu arasındaki ilişki iyi düzeyde olduğunda ve sosyal anlamda etik bir ortam sağlanabildiğinde, sosyal davranışların kazandırılabilirdiği sonucuna ulaşılmıştır (Rutten vd., 2007).

Araştırma içeriğindeki içe yönelim davranışları; anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük/depresyon ve somatik yakınma puanlarının toplamından oluşmaktadır. Çalışmada içe yönelim davranışları açısından uygulama grubunda elde edilen farkın spor, egzersiz ve hareket uygulamaları ile ilgili literatürle örtüştüğü görülmüştür. Tarama modelinde gerçekleşen bir çalışmada 15-16 yaş aralığında bulunan, aktif olmayan gençlerin erkeklerde anksiyete/depresyon ve içe yönelim/depresyon, kızlarda ise içe yönelim/depresyon ve somatik yakınma tespit edilmiştir (Kantomaa vd., 2008). Kesitsel ve uzamsal diğer bir araştırmaya göre düzenli fiziksel aktivitenin anksiyete gibi birçok sıkıntının giderilmesi ile ilişkili olduğu bulunmuştur (Ströhle vd., 2007). Gençlerin daha çocuklukta aktif yaşam biçimine yönlendirilmesi ile adolesan dönemde içe yönelim ve dışa yönelim davranış yetersizliklerinin oluşması engellenebilmektedir (Wu, Bastian, Ohinmaa ve

Veugeliers, 2017). Bu çalışmada uygulanan sporla ilgili oyunlarda herkesin oyuna aktif olarak dâhil edilmesi, öğrencilerin başarılı olabilecekleri ortamların oluşturulmasına da olanak tanımıştır. Bu süreçte farklı bireyler için farklı davranışları desteklemek yerine aynı oyun içerisinde bireysel özelliklere göre modifikasyonlar yapılarak her birey benzer mücadeleler içerisinde sokulmaya çalışılıp aktif katılımları sağlanmıştır. Çünkü sporla ilgili oyunlar, farklı özellik ve yeterliliklerdeki öğrencileri, sporla ilgili beceri ve geçmişlerini önemsemeden, ilgi çekici, eğlenceli ve güvenli spor ortamlarına dâhil ederek öğrenci katılımını en üst düzeyde tutmaya çalışır. Dolayısıyla farklı mücadelelerde, farklı özellikteki öğrenciler için benzer başarı fırsatları yaratılmış olur. Böylece aktif katılım sağlanarak herkes için oluşturulan başarı fırsatlarının öğrencilerde olumlu benlik gelişimi için "ben yapabilirim" "ben yapabiliyorum" duygusunu yaşattığı düşünülmektedir (Tepeköylü Öztürk, 2012). Bu da sorunlu davranışların olumlu yönde değişmesi için önemli bir faktördür.

### Sınırlılıklar ve Öneriler

Aşağıdaki sınırlılıkları dile getirip sonraki araştırmalara önerilerde bulunmakta fayda olduğu düşünülmektedir. Birinci sınırlılık olarak deneklerin araştırma sürecine katılımının sonuna kadar sağlanamamış olması sayılabilir. Gönüllü katılım esasına dayalı olarak yapılan spora yönelik oyunlar zorunluluk teşkil etmediğinden, ergenlik iniş çıkışlı bir dönem olması katılımı da etkilemiş olabilir. Diğer önemli bir sınırlılık kendini değerlendirmeye dayalı bir ölçme aracı ile verilerin elde edilmiş olmasıdır. Aynı zamanda gözleme dayalı veri elde edilememiştir. Araştırma bulgularına nicel veri aracılığı ile ulaşılmış derinlemesine inceleme yapmaya olanak sağlayacak nitel veri elde edilememiştir. Bunların yanı sıra spora ilgili oyunlar konusunda uygulama bilgisinin okullardaki beden eğitimi öğretmenlerinin kazanması açısından genel bir sınırlılık da söz konusudur.

#### *Araştırma Sonuçlarının Uygulamaya Yönelik Öneriler*

- Lise öğrencilerinin davranışlarında dışa yönelim ve olumlu özellikler puanlarında da istendik düzeyde iyileşme sağlayabilmek için daha uzun süren spora ilgili oyun uygulamaları planlanabilir.
- Klinik düzeyde olmayan davranış sorunlarının farklı oyun uygulamaları ile davranış puanlarındaki değişim tespit edilebilir.
- Kendini değerlendirmeye dayalı bir ölçme aracı ile veriler elde edilmiştir. Kullanılan formun öğretmen (TRF) ve ebeveyn (CBCL) sürümleri aracılığı ile üç farklı kaynaktan bilgi edinilebilir, bu üç kaynaktan gelen veri ile içe yönelim, dışa yönelim, olumlu özellikler ve toplam davranış puanlarında spora ilgili oyunların etkisi sıranabilir.

#### *Gelecek Araştırmalara Yönelik Öneriler*

- Deneklerin araştırma sürecine katılımının sonuna kadar sağlanması için daha geniş katılımcı sayısı ile başlanması araştırmanın sonuna daha fazla katılımcı ile ulaşılması sağlanabilir, ayrıca yaş grubunun niteliklerine bağlı olarak ödüllendirme yapılabilir.
- İleride yapılacak çalışmalarda spora yönelik oyunların öğrencilerin davranışlarına olan etkileri gözlem yolu ile kaydedilebilir ve farklı boyutta bilgi elde edilebilir.
- Nitel veri aracılığı ile ergenlerin yaşadıkları davranışsal değişimlerin kendi algılarına göre ifade etmeleri sağlanarak bu değişimlerin daha derinlemesine keşfedilmesine katkı sağlanabilir.
- Spora ilgili oyunların farklı eğitim düzeylerindeki öğrencilerle tasarlanacak çalışmaların fiziksel, psikolojik, sosyal ve bilişsel etkilerini elde etmek için uygulanabilir.
- Okullar öğrencilerin akademik gelişimlerinden sorumlu oldukları kadar davranışsal gelişimleri ile de ilgilenmelidir. Bu nedenle her kademedeki beden eğitimi öğretmenlerine kolaylaştırıcılık yapılarak bu yöndeki uygulamaların ders içi ve ders dışı kapsamında uygulanması mümkün olabilir.



### Kaynakça

- Abu-Omar, K., Rütten, A. ve Lehtinen, V. (2004). Mental health and physical activity in the European Union. *Sozial- Und Praventionmedizin*, 49, 301-309. doi:10.1007/s00038-004-3109-8
- Alıkaşifoğlu, M. (2008). Ergenlerde davranışsal sorunlar. *İ.Ü. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri*, 2(63), 55-59.
- Australian Sports Commission. (2007). *Active after-school communities. Playing for life: A guide to help coaches and teachers improve sport-related games*. Australian Sports Commission Publications.
- Binbaşoğlu, C. (1986). Ders dışı etkinliklerin, niteliği, önemi ve değeri. *Çağdaş Eğitim Aylık Eğitim Öğretim Dergisi*, 14, 28-32.
- Björnsdóttir, B. (2014). *Sports participation and mental health among adolescents bsc in psychology*. Reykjavik University.
- Burnett, S., Thompson, S., Bird, G. ve Blakemore, S. J. (2011). Pubertal development of the understanding of social emotions: Implications for education. *Learning and Individual Differences*, 21(5), 681-689. doi:10.1016/j.lindif.2010.05.007
- Büyüköztürk, Ş. (2009). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (10. bs.). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Chambers, E. A. ve Schreiber, J. B. (2004). Girls' academic achievement: Varying associations of extracurricular activities. *Gender and Education*, 16(3), 327-346. doi:10.1080/09540250042000251470
- Cohen, D. A., Taylor, S. L., Zonta, M., Vestal, K. D. ve Schuster, M. A. (2007). Availability of high school extracurricular sports programs and high-risk behaviors. *Journal of School Health*, 77(2), 80-86. doi:10.1111/j.1746-1561.2007.00171.x
- Cross Portney, L. ve Watkins, M. P. (1993). *Foundation of clinical research application to practice*. ABD: Appleton and Lange.
- Çamlıyer, H. ve Çamlıyer, H. (2001). *Eğitim bütünlüğü içerisinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Manisa: Emek Matbaacılık.
- Darling, N., Caldwell, L. L. ve Smith, R. (2005). Participation in extracurricular activities and adolescent adjustment: Cross-sectional and longitudinal findings. *Journal of Youth and Adolescence*, 34(5), 493-505. doi:10.1007/s10964-005-7266-8
- Donaldson, S. ve Ronan, K. (2006). The effects of sports participation on young adolescents' emotional well-being. *ADOLESCENCE*, 41(162).
- Driessens, C. M. E. F. (2015). Extracurricular activity participation moderates impact of family and school factors on adolescents' disruptive behavioural problems. *BMC Public Health*, 15(1110), 1-13. doi:10.1186/s12889-015-2464-0
- Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J. ve Payne, W. R. (2013). A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for children and adolescents: Informing development of a conceptual model of health through sport. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10(98). doi:10.1186/1479-5868-10-98
- Erden, M. ve Akman, Y. (2002). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Erol, N. ve Şimşek, Z. (2010). *Okul çağı çocuk ve ergenler için davranış değerlendirme ölçekleri el kitabı (CBCL, YSR ve TRF)*. Ankara: Mentis Yayıncılık.
- Fredricks, J. A. ve Eccles, J. S. (2006). Is extracurricular participation associated with beneficial outcomes? Concurrent and longitudinal relations. *Developmental Psychology*, 42(4), 698-713. doi:10.1037/0012-1649.42.4.698
- Geçtan, E. (2010). *Psikodinamik psikiyatri ve normal dışı davranışlar*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Grudeva, M. (2010). Social aspects of extra curricular activities for youth. *Trakia Journal of Sciences*, 8(3), 400-405.

- Halpern-Felsher, B. L., Millstein, S. G. ve Irwin, C. E. (2002). Work group II: Healthy adolescent psychosocial development. *Journal of Adolescent Health*, 31(6), 201-207. doi:10.1016/S1054-139X(02)00502-5
- Kalaycı, Ş. (2008). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri* (3. bs.). Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Kaner, S. ve Uçak Çiçekçi, A. (2000). Gözden geçirilmiş davranış problemleri kontrol listesinin Türkçeye uyarlanması. *Özel Eğitim Dergisi*, 2(4), 23-34. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/159241> adresinden erişildi.
- Kantomaa, M. T., Tammelin, T. H., Ebeling, H. E. ve Taanila, A. M. (2008). Emotional and behavioral problems in relation to physical activity in youth. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 40(10), 1749-1756. doi:10.1249/MSS.0b013e31817b8e82
- Köknel, Ö. (1995). *Ana-baba okulu; Ergenlik dönemi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Mahoney, J. L. ve Cairns, R. B. (1997). Do extracurricular activities protect against early school dropout?. *Developmental Psychology*, 33(2), 241-253. doi:10.1037/0012-1649.33.2.241
- Malabo, A., Van Eeden, C. ve Wissing, M. P. (2007). Sport participation, psychological wellbeing, and psychosocial development in a group of young black adults. *South African Journal of Psychology*, 37(1), 188-206.
- MEB Mevzuat Bankası. (1989). Ortaokul ve Orta Öğretim Kurumlarındaki Öğrencilerin Ders Dışı Eğitim ve Öğretim Faaliyetleri Hakkında Yönetmelik. Resmi Gazete: 20336/4. [http://mevzuat.meb.gov.tr/html/20336\\_0.html](http://mevzuat.meb.gov.tr/html/20336_0.html) adresinden erişildi.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2010). *Ders dışı eğitim çalışmalarına dair esaslar*. Millî Eğitim Bakanlığı Yönetici ve Öğretmenlerinin Ders ve Ek Ders Saatlerine İlişkin Karar (19/08/2010 tarihli ve 53578 Sayılı Karar).
- Monshouwer, K., Ten Have, M., Van Poppel, M., Kemper, H. ve Vollebergh, W. (2009). Low physical activity in adolescence is associated with increased risk for mental health problems. *Medicina Sportiva*, 13(2), 74-81. doi:10.2478/v10036-009-0013-6
- Monshouwer, K., Ten Have, M., Van Poppel, M., Kemper, H. ve Vollebergh, W. (2013). Possible mechanisms explaining the association between physical activity and mental health: Findings from the 2001 dutch health behaviour in school-aged children survey. *Clinical Psychological Science*, 1(1), 67-74. doi:10.1177/2167702612450485
- Mosston, M. ve Ashworth, S. (2008). Teaching physical education (6. bs.). <https://spectrumofteachingstyles.org/index.php?id=16> adresinden erişildi.
- Murtaugh, M. (1988). Achievement outside the classroom : The role of nonacademic activities in the lives of high school students. *Anthropology & Education Quarterly*, 19(4), 382-395.
- Özdağ, S., Kürkcü, R. ve Pepe, K. (2008). Farklı cinsiyetteki lise 2. sınıf öğrencilerinin beden eğitimi dersinden beklentileri ve beklentilerinin gerçekleştirme düzeyleri. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 81-97.
- Pehlivan, Z. ve Selçuk, T. (2005). Ders dışı okul spor etkinliklerine yönelik öğretmen görüşleri: Mersin örneği. 4. *Ulusal Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Sempozyumu* içinde (s. 81). Bursa.
- Pinhey, T. K., Perez, M. P. ve Workman, R. L. (2002). The fighting behavior of asian-pacific males in Guam: Do high school extracurricular activities matter?. *Social Science Quarterly*, 83(4), 1086-1096. doi:10.1111/1540-6237.00135
- Rutten, E. A., Stams, G. J. J. M., Biesta, G. J. J., Schuengel, C., Dirks, E. ve Hoeksma, J. B. (2007). The contribution of organized youth sport to antisocial and prosocial behavior in adolescent athletes. *Journal of Youth and Adolescence*, 36, 255-264. doi:10.1007/s10964-006-9085-y
- Salmon, P. (2001). Effects of physical exercise on anxiety, depression, and sensitivity to stress: A unifying theory. *Clinical Psychology Review*, 21(1), 33-61. doi:10.1016/S0272-7358(99)00032-X

- Savi, F. (2008). *12-15 yaş arası ilköğretim öğrencilerinin davranış sorunları ile aile işlevleri ve anne-baba kişilik özellikleri arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Shulruf, B. (2010). Do extra-curricular activities in schools improve educational outcomes? A critical review and meta-analysis of the literature. *International Review of Education*, 56(5-6), 591-612. doi:10.1007/s11159-010-9180-x
- Soytürk, M. (2011). *Ders dışı etkinlik olarak takım sporu yapan ve spor yapmayan orta öğretim öğrencilerinin davranış örüntülerinin karşılaştırılması* (Yayımlanmamış doktora tezi). Celal Bayar Üniversitesi, Manisa.
- Ströhle, A., Höfler, M., Pfitzer, H., Müller, A. G., Hoyer, J., Wittchen, H. U. ... ve Lieb, R. (2007). Physical activity and prevalence and incidence of mental disorders in adolescents and young adults. *Psychological Medicine*, 37(11), 1657-1666. doi:10.1017/S003329170700089X
- Şahin, M. (2004). *Beden eğitimi ve sporda temel kavramlar sözlüğü*. İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım.
- Tepeköylü Öztürk, Ö. (2012). *Ders dışı etkinlik olarak uygulanan sporla ilgili oyunların ortaöğretim öğrencilerinin iletişim becerisi algılarına etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Celal Bayar Üniversitesi, Manisa.
- Tepeköylü Öztürk, Ö., Özbey, S. ve Çamlıyer, H. (2015). Impact of sport-related games on high school students' communication skills. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, LXVII, 53-64. doi:10.1515/pcssr-2015-0017
- Vandewater, E. A., Shim, M. S. ve Caplovitz, A. G. (2004). Linking obesity and activity level with children's television and video game use. *Journal of Adolescence*, 27(1), 71-85. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.003
- Wet, N. D., Muloiwa, T. ve Odimegwu, C. (2018). Extra-curricular activities and youth risky behaviours in South Africa. *International Journal of Adolescence and Youth*, 23(4), 431-440. doi:10.1080/02673843.2017.1423505
- WHO. (1999). *WHO Partners in life skills education*. Geneva: Department of Mental Health.
- Wu, X., Bastian, K., Ohinmaa, A. ve Veugelers, P. (2017). Influence of physical activity, sedentary behaviour and diet quality in childhood on the incidence of internalizing and externalizing disorders during adolescence: A population-based cohort study. *Annals of Epidemiology*, 28(2), 86-94. doi:10.1016/j.annepidem.2017.12.002
- Yanık, M. (2017). The effects of extracurricular sport activities on the alienation of the students. *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 8(3), 24-39.
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2007). *SPSS uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri* (2. bs.). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yörükoğlu, A. (1991). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayın Dağıtım.